

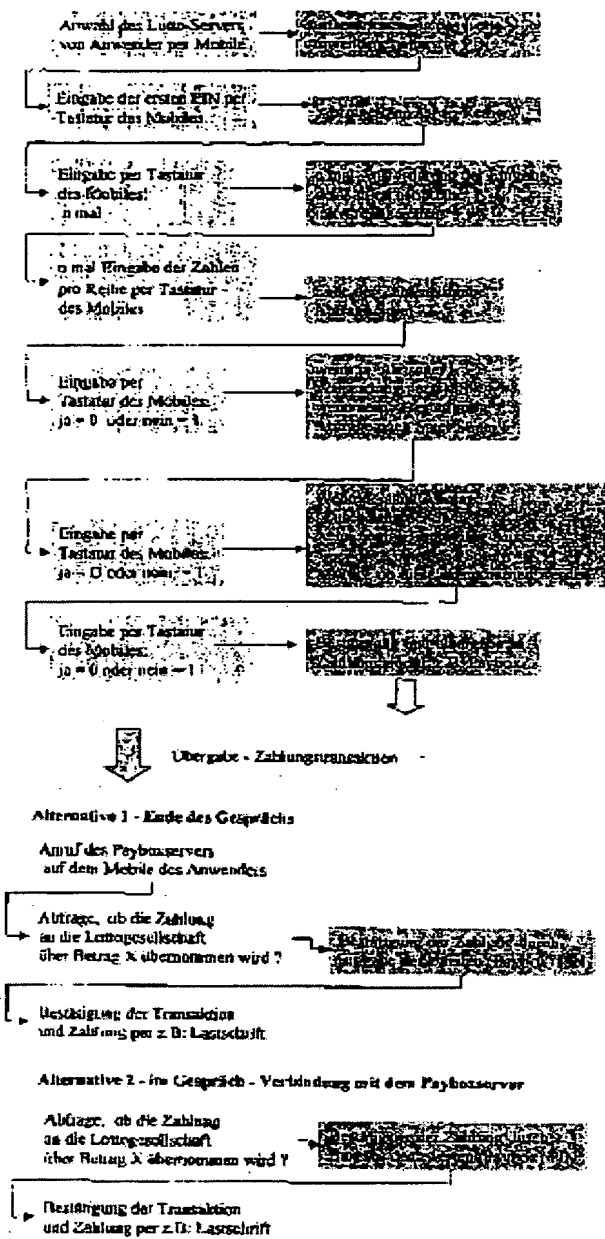
Transmitting data in computer system e.g. to play lottery game via mobile telephone involves authenticating user via PIN codes and debiting costs from user's bank account

特許公報番号 DE10018540
公報発行日 2001-10-18
発明者: KLITZKE PETER (DE)
出願人 KLITZKE PETER (DE)
分類:
— 国際: G06Q20/00; G07F7/00; G07F17/32; G06Q20/00; G07F7/00;
G07F17/32; (IPC1-7): G06F17/60; G07C15/00
— 欧州: G06Q20/00K2B; G06Q20/00K4D; G06Q20/00K5;
G07F7/00C; G07F17/32D
出願番号 DE20001018540 20000415
優先権主張番号: DE20001018540 20000415

ここにデータエラーを報告してください

要約 DE10018540

The method involves calling an e-shop offering a number or letter-based game via a first mobile communications number. The user is authenticated by input of a PIN code. The type of game is selected and the e-shop confirms the selection. The cost of the game is displayed and payment may be made by input of a second PIN code. The cost of the game is debited from the user's bank account.



BEST AVAILABLE COPY

esp@cenet データベースから供給されたデータ - Worldwide

JAKZ-2-PC1-C1
2nd Action 3/15/1 ①



⑬ **BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND**



**DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT**

⑫ **Offenlegungsschrift**
⑩ **DE 100 18 540 A 1**

⑤ Int. Cl.⁷:
G 06 F 17/60
G 07 C 15/00

⑳ Aktenzeichen: 100 18 540.1
㉔ Anmeldetag: 15. 4. 2000
㉕ Offenlegungstag: 18. 10. 2001

DE 100 18 540 A 1

㉗ **Anmelder:**
Klitzke, Peter, Dipl.-Ing., 44265 Dortmund, DE

㉘ **Vertreter:**
Cohausz Hannig Dawidowicz & Partner, 40237
Düsseldorf

㉙ **Erfinder:**
gleich Anmelder

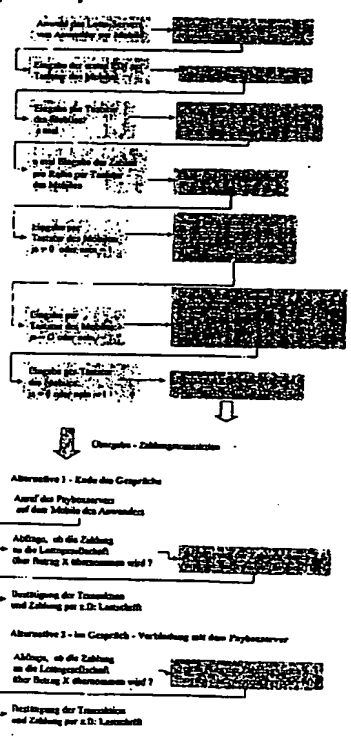
㉚ **Für die Beurteilung der Patentfähigkeit in Betracht
zu ziehende Druckschriften:**

DE 198 33 218 A1
DE 195 02 613 A1
WO 99 42 964 A1
WO 93 05 483 A1
WO 89 02 139 A1

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

⑤ **Verfahren zur Übermittlung von Daten auf einem Computersystem**

⑥ Offenbart wird ein Verfahren zur Übermittlung von Daten in einem Computersystem, auf dem eine Anwendung läuft, die einen Arbeitsgang unter Beteiligung einer Resource anfordert, wie in Anspruch 1 näher erläutert.



DE 100 18 540 A 1

Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft ein Verfahren zur Übermittlung von Daten in einem Computersystem, auf dem eine Anwendung läuft, die einen Arbeitsvorgang unter Beteiligung einer Ressource anfordert, wie im folgenden näher erläutert.

[0002] Es ist bereits bekannt, auf Zahlen und/oder Zeichen basierende Spiele gegen einen Einsatz durchzuführen. Dies wird heutzutage immer noch in traditionellen Geschäften, den sogenannten Lotto- und Toto Geschäften durchgeführt oder zum Teil auch im privaten Kreise bei der Durchführung von Glücksspielen, Gesellschaftsspielen und/oder Strategiespielen gegen Einsatz.

[0003] Seit neuestem ist es auch möglich, derartige, auf Zahlen und/oder Zeichen basierende Spiele gegen Einsatz im Internet durchzuführen.

[0004] Gegenüber dem traditionellen Lottospielen in der Lottofiliale hat das Spielen von Lotto über das Internet folgende Vorteile:

Es ist zunächst bequemer, da man nicht zum nächsten Lotto-shop gehen muß, der ja nur an 5½ Tagen in der Woche zu bestimmten Zeiten geöffnet ist. Es ist weiterhin bedingt sicherer, denn man kann seinen Lottoschein nicht mehr verlieren und nicht abgeholte Gewinne werden sofort dem Girokonto gutgeschrieben.

[0005] Derzeit werden im Internet als electronic commerce shops (e-Shops) Lotterien unter den Domains www.lotto24.de durch eine Zahlung per Kreditkarte oder gegen Vorkasse angeboten. Dort können beispielsweise Sonntagslotto, Mittwochslooto, Super 6, Spiel 77 und Oddset gespielt werden.

[0006] Bei der NKL kann man unter www.nkl.de sowohl gegen Bankeinzug, per Kreditkarte und gegen Rechnung über mehrere Monate laufende Losanteile kaufen.

[0007] Unter www.jaxx.de kann man per Kreditkarte oder gegen Vorkasse Lotto spielen oder Lose der Klassenlotterien erwerben.

[0008] Schließlich kann man im Internet unter www.lottofieber.de gegen Bankeinzug oder mittels Kreditkarte an Systemspielgemeinschaften teilnehmen, d. h. sich mit bis zu 224 Mitspielern einen Gewinn teilen.

[0009] All die vorgenannten Möglichkeiten von e-Shops im Internet haben allerdings den Nachteil, daß die Kommunikation zwischen dem Anwender und dem e-Shop über die analogen Netze des Internets durchgeführt werden müssen, welche nur bedingt sicher gegen das Ausspähen von Daten, insbesondere bei der Übermittlung von Kreditkartendaten, die bei den vorgenannten e-Shops des Internets bevorzugt als Zahlungsmedium eingesetzt werden, sind. Das weitere Verfahren der Zahlung der Einsätze per Nachnahme ist ebenfalls sehr umständlich.

[0010] Um die Sicherheitsnachteile des Internets zu vermeiden, wurde von der Paybox.net AG in Wiesbaden das Paybox-System begründet, mit dem seit Mitte April diesen Jahres auch Handy-Besitzer mit größerer Sicherheit Zahlungen tätigen können.

[0011] Nachdem man Mitglied beim Paybox-System geworden ist, beispielsweise indem man unter www.paybox.de im Internet die Einrichtung beantragt hat, erhält man nach Zahlung einer Gebühr von DM 5,00 bis DM 10,00 (bzw. 3 bis 6 Euro) pro Jahr mit der Bestätigung der Freischaltung eine persönliche Paybox PIN (Geheimnummer) und kann sofort mit seinem Handy in folgender Weise beim Internet bezahlen:

Nachdem man seinen Warenkorb in einem e-Shop gefüllt hat, wählt man die Zahlungsoption "Paybox Zahlen per Handy", wird vom e-Shop gebeten, seine Handy-Nummer

anzugeben und die Bestellung per Mausklick zu bestätigen. Daraufhin ruft die Paybox über die Handy-Nummer des Käufers zurück und bittet um Bestätigung des Betrags x an den e-Shop. Zur Bestätigung gibt der Kunde seine Paybox Pin am Handy ein. Die Paybox bestätigt die Transaktion, wobei für Telefon und Transaktion keine Kosten anfallen. Der gesamte Zahlungsvorgang hierzu dauert weniger als 30 Sekunden.

[0012] Dem Paybox shop im Internet sind bereits eine Vielzahl von Händlern aus verschiedenen Bereichen beigetreten wie man unter www.Paybox.net/Händler/Inhalt.html ansehen kann.

[0013] Der vorliegenden Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein Verfahren zur Übermittlung von Daten in einem Computersystem zu schaffen, welches im Gegensatz zu den traditionellen Shops rund um die Uhr erreichbar ist und im Gegensatz zu den im Internet anzutreffenden e-Shops auch bezüglich der Übermittlung von Daten vom Anwender an den e-Shop und zurück abhörsicher ist.

[0014] Diese Aufgabe wird durch ein Übermittlungsverfahren gelöst, welches ein abhörsicheres Netz benutzt.

[0015] Die vorliegende Erfindung betrifft somit ein Verfahren zur Übermittlung von Daten in einem Computersystem, auf dem eine Anwendung läuft, die einen Arbeitsvorgang unter Beteiligung einer Ressource anfordert, wobei das Verfahren folgende Schritte umfaßt:

- a) Aufruf eines e-Shops über eine erste Mobilfunknummer, der ein auf Zahlen, und/oder Zeichen basierendes Spiel anbietet, durch den Anwender,
- b) ggf. vorherige Anmeldung des Anwenders beim e-Shop unter Erhalt einer ersten Geheimnummer,
- c) Legitimierung des Anwenders mittels Eingabe einer ersten Geheimnummer beim e-Shop,
- d) Auswahl der Art des Spiels/Abbruch der Auswahl durch Eingabe von Zeichen,
- e) Eingabe wenigstens einer Zahl/Zeichen getrennt durch einen ersten Stoppcode,
- f) ggf. Korrektur der Eingabe,
- g) ggf. Wiederholung von Schritt d) und e),
- h) Bestätigung und Wiedergabe der Eingabe durch den e-Shop,
- i) Bestätigung der Richtigkeit durch den Anwender durch einen weiteren Stoppcode,
- j) Anzeige der Kosten des Spiels,
- k) ggf. vorherige Anmeldung des Anwenders bei einem Zahlungsmodul unter Erhalt einer zweiten Geheimnummer,
- l) Eingabe der eigenen Mobilfunknummer durch den Anwender,
- m) Rückruf des Zahlungsmoduls beim Anwender unter Nennung der Kosten des Spiels und des e-Shops,
- n) Bestätigung der Kosten des Spiels durch Eingabe der zweiten Geheimnummer durch Anwender,
- o) Abbuchung der Kosten des Spiels vom Girokonto des Anwenders.

[0016] Nach einer bevorzugten Ausführungsform des erfindungsgemäßen Verfahrens handelt es sich bei dem vorgenannten Spiel um ein Glücksspiel, Gesellschaftsspiel und/oder Strategiespiel.

[0017] Unter Glücksspielen im Sinne der vorliegenden Erfindung versteht man beispielsweise klassische Kartenspiele, wie Skat, Doppelkopf, Rommé, Kanaster, Baccara, 17 + 4, Pokern, Zahlenspiele, wie beispielsweise Roulette, Lotto, Toto oder Bingo. Unter Gesellschaftsspielen bzw. Strategiespielen im Sinne der vorliegenden Erfindung versteht man beispielsweise Monopoly, Stratego oder ähnli-

ches.

[0018] Besonders bevorzugt ist hierbei, als Glücksspiele Lotto, Toto oder Bingo einzusetzen. Derartige Glücks- oder Losspiele können insbesondere aber auch die klassischen Tippspiele 6 aus 49, Spiel 77, Super 6, Glücksspirale oder die Sportwette "Oddset" sein, die insbesondere den Vorteil haben, daß sie unter notarieller Kontrolle ein- bis zweimal wöchentlich gezogen werden, womit die Zahlen von neutraler Stelle bestimmt werden.

[0019] Nach einer weiteren bevorzugten Ausführungsform der vorliegenden Erfindung handelt es sich bei dem vorgenannten mobilen Funknetz um ein digitales Funknetz. Bevorzugt wird ein derartiges digitales Funknetz entweder nach dem GLOBAL SYSTEM FOR MOBILE COMMUNICATIONS (GSM) oder nach dem in Kürze in Kraft tretenden UNIVERSAL MOBILE TELECOMMUNICATION SYSTEM (UMTS) betrieben, welches in Zukunft den GSM Standard ablösen wird. Hiermit können zwischen Anwender und e-Shop 50.000 bis demnächst 2 Millionen bit pro Sekunde übertragen werden.

[0020] Nach einer weiteren bevorzugten Ausführungsform handelt es sich bei dem erfindungsgemäß im letzten Schritt eingesetzten Abbuchungsverfahren entweder um ein Lastschriftinzugsverfahren, es können aber auch bei festen periodischen Abbuchungskosten entsprechende Daueraufträge erteilt werden.

[0021] Nach einer weiteren bevorzugten Ausführungsform erfolgt die Eingabe der Zahl(en)/Ziffer(n) nach Schritt e) in wenigstens einer Reihe. Dies hat den Vorteil, daß für die Übermittlung von Daten im Computersystem, wie sie erfindungsgemäß eingesetzt werden soll, auch noch die älteren Handy-Generationen mit möglicherweise nur einzeiligem Display, wie sie seit 1992 von den Mobilfunkherstellern vertrieben werden, erfindungsgemäß zum Einsatz kommen, so daß es nicht erforderlich ist, im Rahmen der Erfindung mehrzeilige oder ggf. auch schon Handys mit höherer Auflösung nach dem WIRELESS APPLICATION PROTOCOL (WAP) zu verwenden.

[0022] Nach einer weiteren bevorzugten Ausführungsform des erfindungsgemäßen Verfahrens erfolgt die Wiedergabe der Zahl(en)/Ziffer(n) bei mehreren Reihen jeweils pro Reihe getrennt. Dies hat den Vorteil, daß auch insbesondere Glücksspiele nach Art von Lotto und Toto unproblematisch über das erfindungsgemäße Verfahren eingegeben werden können.

[0023] Nach einer weiteren bevorzugten Ausführungsform des erfindungsgemäßen Verfahrens besteht der in den Schritten eingesetzte Stoppcode, der entweder gleich oder verschieden ist, aus einem oder mehreren gleichen oder verschiedenen Zeichen, die nicht Zahlen oder Buchstaben sind. Dies sind beispielsweise die Zeichen *, #, @ oder ähnliche.

[0024] Nach einer weiteren bevorzugten Ausführungsform können die Spielergebnisse und/oder Spielgewinne dem Anmelder elektronisch oder per Voice Mail mitgeteilt werden, sofern die Mobiltelefone über derartige Empfangseinrichtungen verfügen, was bei den seit 1997 auf dem Markt erhältlichen Handys Standard ist. Die elektronische Mitteilung der Spielergebnisse und/oder Spielgewinne erfolgt, sofern sie elektronisch mitgeteilt wird, typischerweise durch die Versendung von SMS Nachrichten.

[0025] Nach einer weiteren bevorzugten Ausführungsform werden die Spielgewinne dem Anwender gutgeschrieben, insbesondere über das Paybox System der Paybox.net Aktiengesellschaft, die ihre Geschäfte auch unter Paybox.net betreibt.

[0026] Nach einer weiteren bevorzugten Ausführungsform werden auch Neuigkeiten zu den Spielen dem Anmelder elektronisch oder per voice mail mitgeteilt.

[0027] Die vorliegende Erfindung wird nunmehr anhand eines Ausführungsbeispiels erläutert, hier im Rahmen eines Flowsheets.

[0028] Es zeigt die Figur ein Flowsheet des Verfahrensablaufs für das Glücksspiel Lotto und die Zahlung über das Paybox System.

[0029] Dies erfolgt in folgender Schrittfolge:

Zunächst wird der e-Shop, hier ein Lotto-Server, durch den Anwender über eine erste Mobilfunk-Telefonnummer ausgewählt und der Anwender legitimiert sich durch die Eingabe einer ersten Geheimnummer, hier PERSÖNLICHE INFORMATIONSNUMMER (PIN) genannt.

[0030] Hierauf erfolgt die Abfrage auf dem Mobil-Telefon, wie viele Reihen Lotto gespielt werden sollen. Der Anwender gibt auf seiner Mobil-Telefontastatur die entsprechende Zahl ein.

[0031] Es wird n mal aufgefordert, die Eingabe der Zahlen pro Reihe, die mit einem Stoppcode, hier in Form des Trennzeichens *, abgetrennt sind, vorzunehmen.

[0032] Im nächsten Schritt wird n mal die Eingabe von Zahlen pro Reihe über die Tastatur des Mobil-Telefons gegeben. Am Ende der Zahleneingabe erfolgt eine Abfrage, ob ein anderes Spiel, hier Spiel 77, gespielt werden soll.

[0033] Es erfolgt ein Auswahlmenü, wo mit der 0 bestätigt und mit der 1 nicht bestätigt wird.

[0034] Durch Eingabe der 0 wird beim Lotto-Server der Hinweis gegeben, daß die Zahlen per SMS bestätigt werden sollen, andernfalls wird die Anfrage nach dem Spiel Super 6 bestätigt.

[0035] Wieder kann über ein neues Auswahlmenü dann das Spiel Super 6 mit der 0 gespielt werden und das Spielen dieses Spiels mit der 1 abgelehnt werden.

[0036] Wiederum lösen diese Tastatur-Alternativen im positiven Fall den Hinweis, daß das Spielergebnis per SMS zugesandt werden soll, aus, und im anderen Fall muß bestätigt werden, ob die Kosten des Spiels übernommen werden. Auch dies ist wieder über ein Auswahlmenü mit ja = 0 und nein = 1 möglich.

[0037] Diese Daten werden an ein Zahlungsmodul übergeben, beispielsweise die gerade gegründete Paybox.

[0038] Hiermit wird die Zahlungstransaktion mit zwei Handlungsmöglichkeiten ausgelöst, indem nach Alternative 1 das Gespräch beendet und das Zahlungsmodul den Anwender anruft, um nachzufragen, ob die Zahlung an die Lotogesellschaft über den vorgenannten Betrag übernommen werden soll. Auch diese Zahlung wird durch Eingabe einer zweiten Geheimnummer (Paybox PIN) bestätigt und die Transaktion erfolgt durch entsprechende zu Lasten des Anwenders erfolgende Zahlung.

[0039] Nach einer zweiten Alternative, beispielsweise, wenn im Anschluß an die vorgenannten Lottozahlen noch andere Lottozahlen eingegeben werden sollen, wird im Gespräch eine Verbindung mit dem Zahlungsmodul aufgenommen, welches wiederum rückfragt, ob die Zahlung über den Betrag X übernommen werden soll, was wiederum durch Eingabe der zweiten Geheimnummer, hier als PAYBOX PIN beschrieben, erfolgt und die Zahlung erfolgt in an sich bekannter Weise durch Lastschrift gegenüber dem Anwender.

Patentansprüche

1. Verfahren zur Übermittlung von Daten in einem Computersystem, auf dem eine Anwendung läuft, die einen Arbeitsvorgang unter Beteiligung einer Ressource anfordert, wobei das Verfahren folgende Schritte umfaßt:

a) Aufruf eines e-Shops über eine erste Mobil-

funknummer, der ein auf Zahlen, und/oder Zeichen basierendes Spiel anbietet, durch den Anwender,

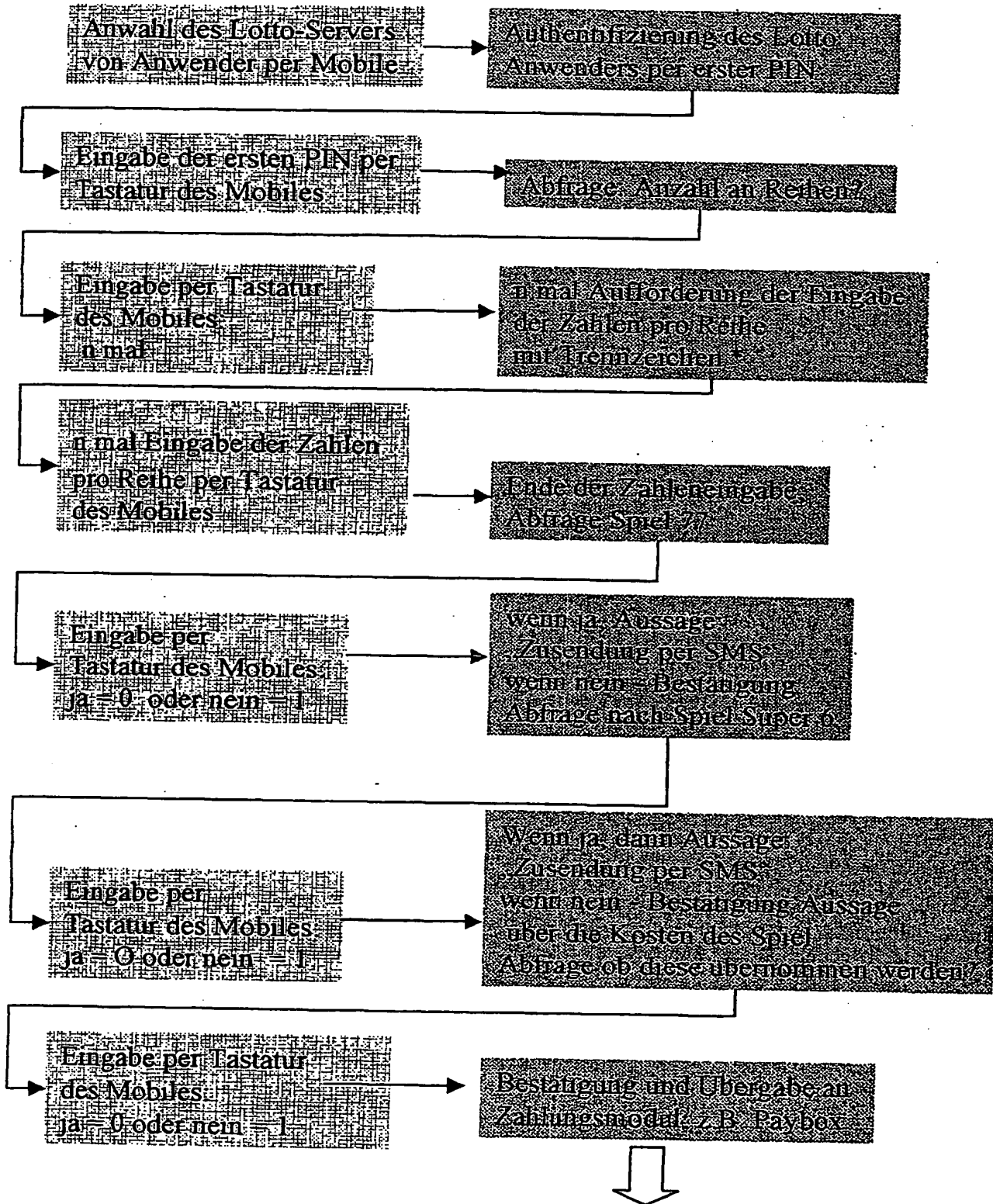
- b) ggf. vorherige Anmeldung des Anwenders beim e-Shop unter Erhalt einer ersten Geheimnummer, 5
- c) Legitimierung des Anwenders mittels Eingabe einer ersten Geheimnummer beim e-Shop,
- d) Auswahl der Art des Spiels/Abbruch der Auswahl durch Eingabe von Zeichen, 10
- e) Eingabe wenigstens einer Zahl/Zeichen getrennt durch einen ersten Stoppcode,
- f) ggf. Korrektur der Eingabe,
- g) ggf. Wiederholung von Schritt d) und e),
- h) Bestätigung und Wiedergabe der Eingabe durch den e-shop, 15
- i) Bestätigung der Richtigkeit durch den Anwender durch einen weiteren Stoppcode,
- j) Anzeige der Kosten des Spiels,
- k) ggf. vorherige Anmeldung des Anwenders bei einem Zahlungsmodul unter Erhalt einer zweiten Geheimnummer, 20
- l) Eingabe der eigenen Mobilfunknummer durch den Anwender,
- m) Rückruf des Zahlungsmoduls beim Anwender unter Nennung der Kosten des Spiels und des e-Shops, 25
- n) Bestätigung der Kosten des Spiels durch Eingabe der zweiten Geheimnummer durch Anwender, 30
- o) Abbuchung der Kosten des Spiels vom Girokonto des Anwenders.

- 2. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß es sich bei dem Spiel um ein Glücksspiel, Gesellschaftsspiel und/oder Strategiespiel handelt. 35
- 3. Verfahren nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, daß es sich bei dem Glücksspiel um Lotto, Toto oder Bingo handelt.
- 4. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß es sich bei dem mobilen Funknetz um ein digitales, insbesondere nach dem GSM-System oder UMTS-System handelt. 40
- 5. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß es sich bei dem Abbuchungsverfahren um ein Lastschriftinzugsverfahren handelt. 45
- 6. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Eingabe der Zahl(en)/Ziffern nach Schritt e) in wenigstens einer Reihe erfolgt.
- 7. Verfahren nach Anspruch 1 oder 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Wiedergabe der Zahl(en)/Ziffern bei mehreren Reihen jeweils pro Reihe getrennt erfolgt. 50
- 8. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Stoppcode gleich oder verschieden ist und/oder aus einem oder mehreren gleichen oder verschiedenen Zeichen, die nicht Zahlen oder Buchstaben sind, 55 besteht.
- 9. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Spielergebnisse und/oder Spielgewinne dem Anwender elektronisch, insbesondere per SMS oder per Voice-Mail mitgeteilt werden. 60
- 10. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß Spielgewinne dem Anwender gutgeschrieben werden, insbesondere über das Zahlungsmodul.
- 11. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß Neuigkeiten zu den Spielen dem Anwender elektronisch oder per Voice-Mail mitgeteilt werden. 65
- 12. Verfahren nach vorliegenden Ansprüchen, dadurch gekennzeichnet, daß es sich bei dem Zahlungsmodul

um die PAYBOX handelt.

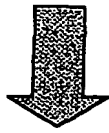
Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

Fig.



BEST AVAILABLE COPY

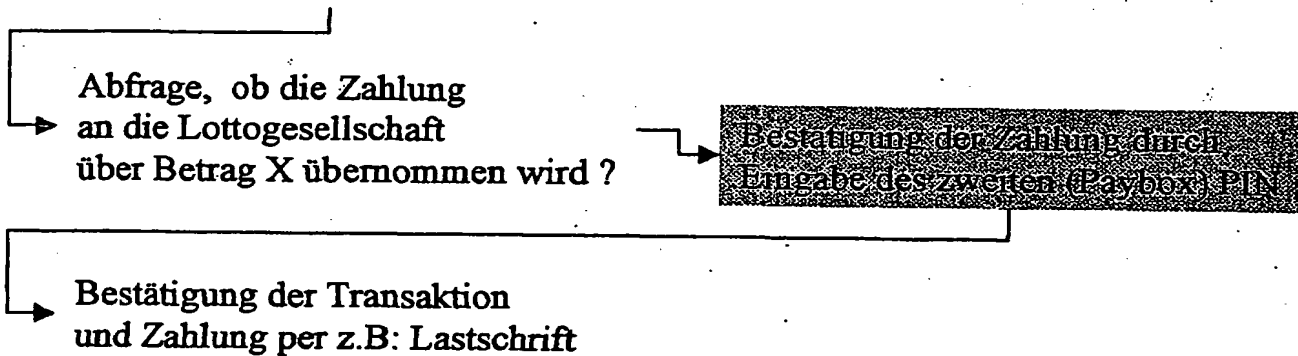
Fig. Fortsetzung



Übergabe - Zahlungstransaktion

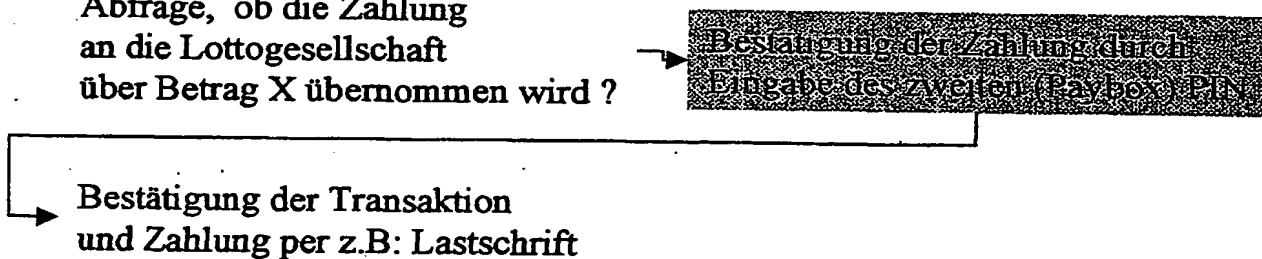
Alternative 1 - Ende des Gesprächs

Anruf des Payboxservers
auf dem Mobile des Anwenders



Alternative 2 - im Gespräch - Verbindung mit dem Payboxserver

Abfrage, ob die Zahlung
an die Lottogesellschaft
über Betrag X übernommen wird ?



BEST AVAILABLE COPY